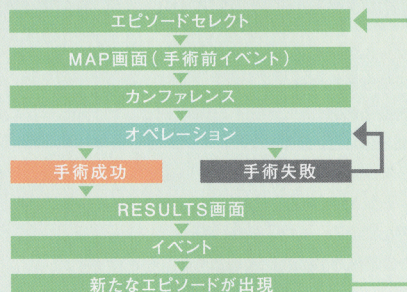
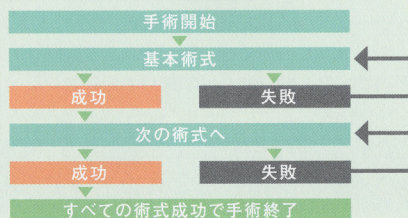
ゲームの流れ

プロローグからエピローグまでのストーリーの流れと、基本的な手術の流れを紹介する。どのようにゲームが進行するのか、まず把握しておこう。

ストーリー進行は「エピソード」の繰り返し

ストーリーは、「エピソード」という単位で1つの手術をまとめられ、その繰り返しで構成されている（右図参照）。プロローグからスタートして、エピローグを迎えるまでにエピソードは48あるが、ストーリー自体に分岐はないので、エピソードを1つずつこなしていけば進行に戸惑うことはない。エピローグを迎えると、隠しエピソードとなる「Xステージ」が6つ追加される。また「スコアアタック」という、プレイしなくてもストーリーの進行に影響しないエピソードも存在する。これは時間内に的確な手術をどれだけ行なえるかを競うものなので、腕試しと考えるといい。ちなみに手術に失敗した場合、そのまま待てばすぐに再開できるが、誤って電源を切ってしまうとエピソードセレクトからやり直しになってしまい、手術に入るまでの会話のシーンを再び見ることになる。

手術の基本用語と流れ

切る、縫うといった手術の基本作業を「処置」、またそれらを組み合わせた症状への対処の手順を「術式」と呼ぶ。手術はまず患部への処置を繰り返して行ない、すべての処置を終えると術式が完了する。そして1つの患部の術式を終えたら、次の患部の術式に取り掛かるという流れとなる。こうしてすべての術式を終えると手術が成功しエピソードが終了する。ちなみに1つの処置を行なうと、それに対する成功か失敗かの判定と、成功の場合はその評価がアイコンで瞬時に表示される。各アイコンの意味は以下のとおり。

◎ 評価、判定アイコン一覧

タイプ	アイコン	術式成否	手　順	意　味
評価	Cool	➡ 成功	次の術式へ	とてもよい理想的な処置を示す
評価	Good	➡ 成功	次の術式へ	ふつうの処理。もっとよい処置が可能ということを示す
評価	Bad	➡ 成功	次の術式へ	とりあえず成功という最低ラインの処置を示す
判定	Ok	➡ 成功	次の処置 or 手順へ	処置の完了を示す
判定	Miss	➡ 失敗	やり直し	Miss カウントありで患者のバイタルに影響する失敗を示す
判定	表示なし	➡ 失敗	やり直し	Miss カウントなしの単なるやり直しの失敗を示す
判定	Defeat	➡ 成功	次の術式へ	スティグマを消滅させたことを示す

画面の見方

ゲームをプレイするなかで、何度も目にするのが「エピソードセレクト」と「オペレーション」の画面だ。表示される情報の意味をしっかりと覚えよう。

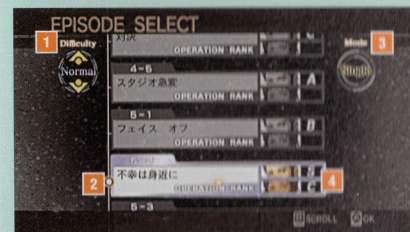
2つのゲームプレイ画面

「エピソードセレクト」画面は、これからプレイするエピソードを選択するものだ。難易度の変更や2人同時プレイモードへの切り替えもこの画面で行なうことができる。

一方「オペレーション」画面は、手術の遂行に必要なすべての情報が数多く表示されている。1つ1つの表示の意味をよく理解してから執刀に臨むようにしよう。

エピソードセレクト／オペレーション画面の見方

エピソードセレクト画面

オペレーション画面

1 Difficulty
現在のゲーム難易度を表示。パネルの矢印にポインタを合わせてⒶボタンを押すと難易度の変更が可能。難易度を変更するとエピソードセレクト画面が切り替わり、難易度に応じたパネルの色に変化する。ただし、スコアアタックとXステージのパネルは共通で、画面を切り替えてもクリアランクは持ち越す

2 ストーリーパネル
選択中のストーリーパネル。選択中のパネルにポインタを合わせてⒶボタンを押すとそのミッションが始まる。

3 Mode
現在のプレイモードを表示。
Single = 1人用プレイ
Double = 2人用プレイ

4 OPERATION RANK
各ミッションでのクリアランク。クリア時に獲得した評価のなかで、いちばん高いランクがキャラクターごとに表示される。ランクの種類については17ページを参照。

5 VITALS
患者のバイタル値。時間経過や処置でミスすると減少し、なくなると手術に失敗してしまう。ゲージの白い部分まで回復可能で、最大値はミッションによってことなる。

6 CHAIN
「Good」または「Cool」の連続成功回数を表わす。連続して「Good」または「Cool」（「Hard」モードでは「Cool」のみ）評価を獲得するとカウントされていくが、一度でもMISSをすると0に戻る。

7 追加トレイ
人工膜や保護テープなど、患部の処置に必要なアイテムが置かれているトレイ。アイテムが必要になったときに器具のピンセットを選択すると自動で出現する。

8 器具パレット
手術で使用する各器具のアイコン。ヌンチャクのコントロールスティックを倒す方向によって、使用する器具を切り替える。

9 Time Limit
各手術の制限時間を表わす。時間内に手術を終えないとゲームオーバーになる。

10 Score
執刀中の手術の得点を表わす。患部を処置するごとに点数が加算される。

11 回収トレイ
器具のピンセットで異物をつかむと出現するトレイ。この上に異物を乗せることで回収させる。

12 ポインタ
その時点でWiiリモコンが指している場所を表わす光点。また、助手からアドバイスがあるとポインタに「Talk」と表示される。「Talk」が表示されているときは、基本的に時間が進まない。

13 オペレーション情報
助手や仲間の医師から発せられる情報。執刀に関する注意点や次になにをするべきかといった情報が表示される。Ⓐボタンを押すと会話が進み、⊖ボタンでスキップ可能。